

# Biggles

## ITALIEN/ENGLISH COMMODORE 64/128

### TO LOAD:

CASSETTE: Hold down SHIFT on tap RUN/STOP

DISK: Press PLAY on cassette recorder, type LOAD "\*"8,1, and then RUN

### BIGGLES (Mirrorsoft)

TIMEWARP (Viaggio nel tempo)

Per completare il Timewarp, devi GUIDARE Biggles (il famoso pilota di aerei della guerra mondiale) sul territorio nemico e localizzare l'Arma Segreta, trovare il luogo segreto dove viene provata, e infine scappare dalla moderna Londra di oggi indietro nel tempo con il Timewarp. A questo punto ti viene dato un codice segreto che ti aiuterà nella tua missione di distruggere THE SOUND WEAPON, un'arma micidiale. Tu puoi giocare THE SOUND WEAPON senza completare il TIMEWARP, ma non sarà facile finirlo.

### PER USARE TIMEWARP

Tutte le tre parti del gioco devono essere giocate assieme, anche se devono essere completate in una sequenza corretta (vedi sotto). Ma in ogni momento potresti trovarti in un altro gioco attraverso il Timewarp.

I tre simboli ai piedi dello schermo ti indicano quale rischio stai subendo. Ogni volta che sei in pericolo mortale uno dei simboli si disintegra un po'.

### BIGGLES in volo (1917)

Guida Biggles attraverso il territorio nemico e fotografa l'arma. Evita la contraerea e il fuoco nemico sia da terra che dall'aria. Puoi usare le tue bombe per distruggere le armi nemiche. Colpisce le loro armerie ed otterrai altre bombe.

### BIGGLES sul campo di battaglia (1917)

Attraversa il territorio nemico e raggiungi il luogo dove viene provata l'arma. Cominci con un numero limitato di granate; ma ne puoi trovare nelle caverne (ne puoi portare fino a cinque). Alcune postazioni nemiche possono essere distrutte solo da granate.

### BIGGLES a Londra (1986)

Porta Biggles e il suo gemello nel tempo, Jim, al sicuro in una corsa folle sopra i tetti di Londra per impadronirsi del codice segreto e scappare dalla polizia. Attento ai cochini ed evita le sentinelle. Devi prendere rincorsa per saltare da un tetto all'altro. La chiave di questo gioco è una attenta strategia, poiché tu non sei armato. Mantieni i due uomini sempre vicini - se sono troppo distanti uno dall'altro, non potrai saltare da un tetto all'altro. Le guardie si concentrano soprattutto sulle persone in piedi, così se ti abbassi, una guardia potrebbe anche passarti vicino senza vederti.

(Per passare da un personaggio all'altro, premi fuoco, quindi tira il joystick indietro)

### THE SOUND WEAPON

#### L'AVVENTURA

Lo scopo di questo gioco è di trovare e distruggere l'arma segreta nemica (sound weapon). Caricato il gioco, ti viene chiesto una parola codice. Se hai completato TIMEWARP, la saprai già. Usa Z o X per selezionare ogni lettera, premi SPACE o FIRE Per fissare ogni lettera. All'inizio del gioco, tu e Jim siete in elicottero, dotato di un sonar ultimo modello, e state le sorvolando le trincee nemiche nell'anno 1917.

Cerca di arrivare alla prima postazione (il Campo Alleato). Indicato da un quadrato bianco sulla tua Mappa Radar. Quando raggiungi questo settore, atterra sul campo alleato e cerca Maria che si trova in questo settore. Portala alla prossima postazione, (il convento) che trovi sulla mappa. Quando vi arrivi ti verrà mostrata la postazione del luogo del test. Raggiungendo il luogo del test ti verrà rivelato il luogo dell'arma segreta. Ma solo se puoi comunicare il codice segreto che hai scoperto a Londra. Puoi ancora cercare di localizzare e distruggere l'arma segreta senza il codice segreto ma non sarà facile.

#### 1. IL GIOCO

L'elicottero può portare contemporaneamente fino a quattro oggetti persone e quattro oggetti. Biggles, come pilota, rimane sempre a bordo. Conoscerai anche i compagni di Biggles: Algy, Bertie e Ginger, i "doppi agenti" Marie e Smith. Puoi anche incontrare una spia amica. Puoi trasportare oggetti incluso una Machine gun, munizioni e carburante di scorta. Dipende da te chi e cosa vuoi trasportare in ogni momento del gioco.

Il gioco finisce quando tu distruggi l'arma segreta o prima se ti schianti al suolo, rimani senza carburante o se l'indicatore di danneggiamento raggiunge il massimo. Guadagni punti volando, trovando persone, raccogliendo oggetti e distruggendo l'arma segreta.

#### 2. CONTROLLI DI VOLO

Il mirino è nel centro dello schermo, ed un bussola ti mostra dove ti stai dirigendo. Il mirino è usato anche come punto di riferimento - quando è allineato con l'orizzonte, l'elicottero sta

volando in linea orizzontale. Dirigendo la fusoliera verso il basso l'orizzonte si alza, spingendola verso l'alto l'orizzonte si abbassa. Gira l'elicottero piegandoti a destra o a sinistra.

L'altitudine può cambiare se ti pieghi troppo rapidamente.

Per atterrare tieni l'elicottero a livello e riduci l'altitudine gradualmente.

#### 3. STRUMENTI DI BORDO

Pannello in alto da sinistra a destra: VSI (indicatore di velocità verticale), FUEL GAUGE (carburante), DAMAGE INDICATOR (indicatore di danneggiamento), SCORE (punteggio), REV COUNTER (contagiri, controllato automaticamente dal computer di bordo), e ASI (indicatore di velocità).

Al di sotto del finestrino: direzione, altitudine, numero di munizioni rimaste e settore.

Pannello in basso: personale (sinistra) e oggetti portati (destra a bordo dell'elicottero). La mappa centrale è descritta qui sotto.

#### 4. MAPPE

Sono disponibili due tipi di carte - Radar e Dettagliata-Lacarta del Radar descrive tutto il campo di battaglia:

BIACO: settore speciale

NERO: territorio sconosciuto

ROSSO: territorio nemico

GIALLLO: terra di nessuno

VERDE: terreno sicuro

BLU: pattuglia nemica

VIOLA: stazione di rifornimento nemica

Il settore a luce intermittente indica la tua posizione attuale e può essere vista su di una mappa dettagliata premento M

Sulla mappa dettagliata un puntino in movimento ti indica la tua posizione esatta. Putini rossi sono le truppe nemiche, e gli altri puntini colorati sono sia persone che oggetti come per esempio il carburante. Premi ancora M per tornare sulla mappa Radar.

I settori Zona contengono un simbolo per quella zona. La posizione esatta per il luogo di atterraggio è indicata con un rettangolo vicino al simbolo.

#### 5. PRENDERE E LASCIAR CADERE

Ogni volta che entri in un settore, solo alcuni degli oggetti che puoi raccogliere ti vengono rivelati. Localizza il personaggio o l'oggetto che vuoi imbarcare usando la mappa dettagliata.

Avvicinandoti puoi vedere qualcuno che ti sta aspettando o un pacco. Mantieni la persona o l'oggetto sempre in vista atterra, e premi T per l'imbarco. Se la persona/oggettto possono essere presi a bordo, sarà descritto sullo schermo. Premi Return/Enter per prenderlo a bordo. Se sono visibili più di un oggetto, premi Space per selezionarne un altro. Premi D per lasciar cadere qualche cosa, selezioni chi o che cosa con Space e premi Return/Enter.

Quando sei pronto per ripartire, decolla usando la chiave altitudine.

Il carburante entra nel serbatoio solo se c'è spazio. Se il serbatoio è pieno per più di metà, il carburante a disposizione apparirà a bordo. Il serbatoio verrà riempito, se è necessario, al tuo prossimo atterraggio.

Quando trovi la machine gun e le munizioni, altri munizioni possono essere trasportate a bordo. L'arma si ricarica, se è vuota, quando atterri.

#### 6. IL NEMICO

Le posizioni del nemico le puoi vedere in rosso sulla mappa dettagliata, e potrebbero essere un semplice soldato oppure una fortezza. Amie nemici si assomigliano in distanza, ma le pattuglie si sparano se se ti avvicini troppo. Le fortezze ti infliggono danni maggiori perché hanno delle armi più potenti. Attento alla flotta nemica nel settore blu della mappa radar.

#### 7. CONQUISTA TERRITORIO NEMICO

Le truppe nemiche stazionano nel settore rosso sulla mappa radar. Il settore rosso diventa giallo (terra di nessuno) se tu distruggi un numero sufficiente di fortezze. Uno dei tuoi passeggeri può essere in grado di tenere a bada questo settore da solo e trasformarlo in terreno sicuro (verde) - ma il nemico può riconquistare il settore se non viene occupato rapidamente e difeso. Ogni resistenza residua se ne sarà andata quando ritornerai in questo settore.

#### SUGGERIMENTI

Ci sono molte cose utili nell'angolo South West (sud ovest) della mappa radar. Perciò esplora tutti questi settori prima di andare avanti fino al convento. Il carburante si trova sul terreno sicuro (settore verde sulla mappa radar). All'inizio del gioco, il carburante più vicino si trova attorno ai settori dei campi alleati.

Puoi tardi dovrei fare incursioni sul territorio nemico per assicurarti il carburante - vedi 7 Conquista Territorio Nemico.

Le stazioni di rifornimento nemiche (settori rossi) si trovano solo dietro le linee nemiche. Uno dei tuoi amici è in grado di riparare l'elicottero, se è a bordo con te quando atterri ad una delle

Spie possono rivelarti informazioni sui settori vicini.

Se esci dall'area della mappa, i dettagli del suolo spariscono e la tua posizione rimane bloccata sulla mappa dettagliata. De vi girare o fare retromarcia fino a che vedi che la tua posizione muoversi di nuovo sulla mappa dettagliata.

Ricorda che le machine gun hanno bisogno di uomini forti per essere messe in funzione.

E' meglio adottare un volo radente per attaccare bersagli a terra.

#### MESSAGGIO SEGRETO

Per completare la tua missione, avrai bisogno delle informazioni dal tuo gemello nel tempo.



## ENGLISH THE PROGRAM

This computer program is for the Commodore 64/128. Side A of the tape contains the first game, TIMEWARP, and side B contains the second game THE SOUND WEAPON. The disk contains both games.

### LOADING INSTRUCTIONS

Tape - Hold down SHIFT and press RUN/STOP.

Disk - Press PLAY on the cassette recorder type LOAD "\*"8 and then RUN

GAMEPLAY - Full details inside the pack.

### CONTROLS

#### TIMEWARP

Restart game f1 pause game f7

#### BIGGLES IN THE AIR

Standard joystick movement controls. Press FIRE repeatedly to shoot down enemy planes.

Hold down FIRE to release bombs.

#### BIGGLES ON THE BATTLEFIELD

Standard joystick movement controls. Repeatedly press FIRE to shoot enemy soldiers. Hold down FIRE to throw a grenade.

#### BIGGLES IN LONDON

Standard joystick movement controls. Press FIRE and DOWN together to switch control between Biggles and Jim. Press FIRE near the edge just before you jump to cross between buildings.

#### THE SOUND WEAPON

Keyboard or joystick

Bank left Z

Bank right X

Nose down (forward) =

Nose up (backward) SHIFT

Fire Spacebar

The equivalent joystick positions apply.

### OTHER KEYS USED

Increase altitude ;

Decrease altitude ?

Take T

Drop D

Make choice RETURN

Map M

Music on/off S

Restart game f1

Pause game f7

### TIMEWARP

#### THE GAME

To complete TIMEWARP, you must guide Biggles over enemy territory to locate the Secret Weapon, find the weapon test site, and finally escape from modern-day London back through the timewarp. At this point, you are given a secret code which will help in your mission to destroy THE SOUND WEAPON. You can play the THE SOUND WEAPON without completing TIMEWARP, but it won't be easy to finish it.

#### Playing TIMEWARP

All three parts of the game are played together, although they must be completed in the correct sequence (below). But at any minute you may find yourself thrown through the timewarp into another game.

The three symbols at the bottom of the screen act as damage indicators for the three game parts. Each time you are in mortal danger, the symbol disintegrates a little.

#### Biggles in the Air (1917)

Guide Biggles through enemy territory to locate and photograph the weapon. Avoid flak and enemy fire from the ground and air. You can use your bombs on the enemy guns. Hit the weapon dumps to get more bombs.

#### Biggles on the Battlefield (1917)

Battle past the enemy to reach the test site. You start with a limited number of grenades: extra grenades can be found in the caves (you can carry up to 5). Some enemy positions can only be destroyed with a grenade.

#### Biggles in London (1986)

Get both Biggles and his time twin, Jim, to safety in a mad dash across London's rooftops to get the secret code and escape from the police. Watch out for snipers and avoid the rooftop patrols. You need a good run up to get over the large gaps between buildings. Careful strategy is the key to this game as you're not armed. Keep both men close together - if they get too far apart, you won't be able to jump to the next roof. The guards mainly concentrate on the standing player, so if you crouch down, a guard may walk straight past without seeing you. Press FIRE on joystick then pull it back to switch between the two characters.

### THE SOUND WEAPON

#### THE ADVENTURE

The object of this game is to find and destroy the enemy sound weapon. When the game has loaded you are asked for a code word. If you've completed TIMEWARP, you'll know it. Use Z or X keys to select each letter, pressing SPACE or FIRE to fix each in turn. At the beginning of the game, you and Jim are in a helicopter, with the latest sonar technology on board, flying over enemy trenches in 1917.

Make your way to the first location (the Allied Camp) indicated by a white square on your Radar Map. When you reach this sector, land at the Allied Camp, then find Marie, who is in this sector. Take her to the next Location (the convent) now shown on the Radar Map. When you get there, you'll be shown the Test Site Location. On reaching the Test Site, you'll be told where the Secret Weapon is - but only if you can quote the secret code uncovered in London. You can still attempt to locate and destroy the Secret Weapon without the code, but it won't be easy.

#### 1. GAMEPLAY

The helicopter can carry up to four people and four objects simultaneously. Biggles, as the pilot, always remains on board. You will meet Biggles' pals Algy, Bertie and Ginger, "double agent" Marie, and Smith. You may also come across a friendly Spy. Objects which may be carried include a Machine gun, ammunition and spare fuel. It's up to you to decide who and what to carry at each stage of the game.

The game ends when you destroy the Secret Weapon or earlier if you crash, run out of fuel or if the damage indicator reaches maximum. You score points for flying, finding people, picking up objects and destroying the Secret Weapon.

## 2. FLIGHT CONTROL

The gunsight is in the centre of the screen, and a compass point around it shows your heading. The gunsight is also used as a reference point - when it is aligned with the horizon, the helicopter is hovering on the level. Pushing the nose down moves the helicopter forward, putting the horizon above the sight. Bringing the nose up moves the helicopter backward, putting the horizon below the sights. Turn the helicopter by banking left or right. Your altitude may change if you bank too sharply.

To land, keep the helicopter level and reduce altitude gradually.

## 3. COCKPIT INSTRUMENTS

Top panel, left to right: VSI (Vertical Speed Indicator), Fuel Gauge, Damage Indicator, Score, Rev counter (controlled automatically by the onboard computer), and ASI (Air Speed Indicator).

Below cockpit window: heading, altitude, amount of ammunition remaining and current sector number.

Lower screens displays: personnel (left) and objects carried (right) onboard the helicopter.

The central map display is described below.

## 4. MAPS

Two types of map are available - Radar and Detailed.

The radar map shows the whole battlefield area and the current status of each sector on the map:

WHITE	Special Location Sector
BLACK	Unknown Territory
RED	Enemy Territory
YELLOW	No Man's Land
GREEN	Safe Ground
BLUE	Enemy Aircraft Patrols
PURPLE	Enemy Fuel Dump

The flashing sector shows your current position and can be expanded into a detailed map by pressing M.

On the Detailed map a moving dot shows your exact position. Red dots are enemy troops, and the other coloured dots are either people or objects such as fuel. Press M again to return to the Radar map.

Location Sectors contain a symbol for that Location. The exact position of the landing site for a Location is shown as a rectangle next to the symbol.

## TAKING AND DROPPING

Each time you enter a sector, only some of the objects which may be picked up are revealed. Locate the character or object you wish to pick up using the detailed map. As you approach it, you can see someone waiting or a packing case. Keep the person/object within your cockpit view, land, and press T to Take. If the person/object can be brought on board, it is described on screen. Press Return/Enter to bring it on board. If more than one object is visible, press Space to select another. Press D to Drop something, select who or what with Space, and press Return/Enter. When you're ready to leave, take off using the increase altitude key. Fuel goes into the tank if there's room. If the tank is more than half full, the spare fuel appears on board. The tank is refilled, if necessary, when you next land.

When you've found the machine gun and ammunition, back-up ammunition can be carried on board. The gun is reloaded, if it is empty, when you land.

## 6. THE ENEMY

Enemy positions can be seen in red on the detailed map, and may be a patrolling soldier or a stronghold. Enemies and friends look the same from a distance, but patrols shoot at you if you get too close. Strongholds will inflict more damage as they have greater fire-power. Watch out for enemy aircraft in the blue sectors on the radar map.

## 7. TAKING ENEMY TERRITORY

Enemy troops are in command of the red sectors on the radar map. A red sector becomes yellow (No Man's Land) if you destroy enough strongholds. One of your passengers may be capable of holding this sector single-handed and make it Safe Ground (green) - but the enemy will retake the sector if it is not occupied quickly and defended. Any remaining resistance will have gone when you next return to this sector.

## HINTS

There are lots of useful things in the South West corner of the radar map, so explore all these sectors before going on to the convent.

Fuel is found on Safe Ground (Green sectors on the radar map). At the start of the game, the closest supply is in the sectors around the Allied Camp. Later on you will have to raid the enemy territory for supplies - see 7. Taking Enemy Territory. Enemy Fuel Dumps (Purple sectors) are only found behind enemy lines.

One of the characters can repair the helicopter, if he's on board when you land at one of the main locations.

Spies may reveal information about surrounding sectors.

If you go outside the map area, the ground detail disappears and your position is frozen on the detail map. You should turn round or reverse until you can see your position moving again on the detail map.

Remember that machine guns need strong men to fire them.

It is advisable to adopt a hedge-hopping approach when attacking ground targets.

## CRYPTIC CLUE

To complete your mission, you'll need feedback from your time twin!

Biggles © 1986 Yellowbill Services Ltd and Mirrosoft Ltd. the computer program contained in Biggles and associated documentation and materials are protected by National and International copyright Law. Storage in a retrieval system, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without express written permission from mirrosoft Ltd. All rights of author and owner are reserved worldwide.

Film and characters: © copyright Yellowbill Services Ltd & W E Johns Publications Ltd with music by WE M.U.S.I.C. Side A Designed and programmed by Dalai Software Ltd. Side B Designed by Rod Hyde and programmed by Mr Micro.